



Тестовое задание для вакансии Unity Developer

Общие условия:

Среда разработки: Unity 2019.2+.

Инструментарий: C#.

Срок выполнения: 3 дня.

Готовый проект необходимо залить в облако

Критерии оценки:

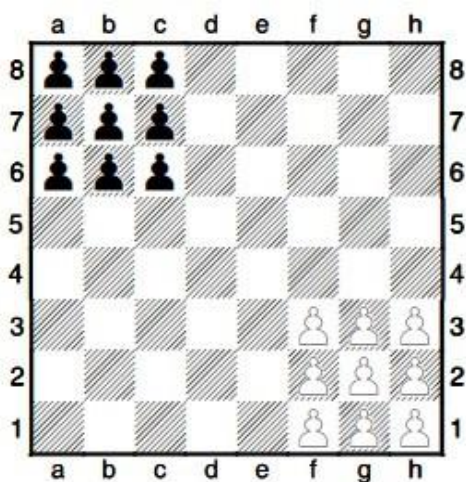
Оцениваться будет знание и использование средств ООП, аккуратность, масштабируемость. Важно, чтобы код было легко и приятно читать. В плане графики и дизайна - всё на ваше усмотрение, не принципиально.

Задание:

Игра уголки.

После расстановки фигур на шахматной доске каждый игрок ходит по очереди. Во время хода он может переместить одну фигуру. Побеждает игрок который расставит все свои фигуры на место фигур противника.

Расстановка фигур в начале игры:



Правила движения для игры (выбираются перед стартом уровня):

- 1 - фишка может перепрыгивать через другую как в шашках, по диагонали.
- 2 - фишка перепрыгивает по вертикали и горизонтали.
- 3 - фишка не может перепрыгивать, а делает только один шаг в любом направлении.

Бонусом, реализовать один или несколько следующих пунктов:

- Будет круто, если будет реализован примитивный AI для игры против компьютера.
- Начальный экран, с вводом имени, и выбором режима игры, против игрока или против AI